

Maestría Oficial Universitaria Ilustración Profesional

Nº de RVOE: 20232172

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad



Nº de RVOE: 20232172

Maestría Oficial Universitaria Ilustración Profesional

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **28/07/2023**

Acceso web: www.techtitute.com/mx/disenio/maestria-universitaria/maestria-universitaria-ilustracion-profesional

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 26

05

Objetivos docentes

pág. 32

06

Salidas profesionales

pág. 38

07

Idiomas gratuitos

pág. 42

08

Metodología de estudio

pág. 46

09

Titulación

pág. 56

10

Homologación del título

pág. 60

11

Requisitos de acceso

pág. 64

12

Proceso de admisión

pág. 68

01

Presentación del programa

Las nuevas tecnologías han abierto un nuevo camino en el mundo de la Ilustración, permitiendo a través de las redes sociales alcanzar a una audiencia global, experimentar integraciones con la Realidad Aumentada y Realidad Virtual o la mezcla de técnicas híbridas. Una realidad, que lleva al profesional a encontrar un campo amplio de actuación, en el que desarrollar su creatividad y aportar innovación. En este contexto, TECH presenta una innovadora titulación universitaria que llevará al alumnado a obtener un aprendizaje actual y avanzado sobre Ilustración al más alto nivel. Además, se imparte en una cómoda modalidad 100% online que permitirá a los egresados planificar individualmente sus horarios y ritmo de estudio.

Este es el momento, te estábamos esperando



A stylized illustration of a suspension bridge on the left and a building facade on the right, rendered in black and white. The background is split diagonally into a teal upper right and white lower left. The quote is positioned in the white area.

“

*Gracias a esta Maestría Oficial Universitaria
100% online, dominarás las técnicas más
sofisticadas para la creación de Ilustraciones
y te adaptarás a diferentes estilos”*

Las técnicas de Ilustración y el propio sector han sabido adaptarse a los tiempos culturales, incorporando en los últimos tiempos las diferentes herramientas tecnológicas. De esta forma, se experimentan con técnicas híbridas (tradicionales e híbridas), se expande la conexión con el público a través de las diferentes plataformas y se mantienen géneros como el cómic. Frente a esta realidad, los profesionales necesitan actualizar constantemente sus competencias para así ofrecer creaciones innovadoras y explorar nuevos campos.

En este escenario, TECH crea una vanguardista Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional. Concebido por referencias en este ámbito, el itinerario profundizará en cuestiones que abarcan desde las herramientas en programas especializado o, la Ilustración con iPad, hasta los diferentes tipos de soportes y públicos hacia los que orientan la Ilustración. De este modo, los egresados desarrollarán competencias avanzadas para superar cualquier desafío en el campo de la Ilustración, lo que les permitirá desarrollar proyectos visuales impactantes y adaptarse a las demandas de la industria creativa. En esta misma línea, los materiales didácticos ahondarán en las técnicas más sofisticadas en la Ilustración, lo que contribuirá a que los alumnos incorporen estilos retro y modernos en sus trabajos, adaptándolos a las tendencias actuales.

Por otro lado, la titulación universitaria cuenta con un formato 100% online, de fácil acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet y sin horarios predeterminados. En esta misma línea, TECH se basa en el vanguardista método de enseñanza del *Relearning*, para que los diseñadores profundicen en los contenidos sin recurrir a técnicas que implican un esfuerzo extra, como la memorización. Además, los alumnos hallarán en el Campus Virtual una biblioteca atestada de recursos multimedia tales como vídeos explicativos, resúmenes interactivos o casos de estudio. De este modo, los especialistas disfrutarán de un aprendizaje dinámico y ameno.





“

*Con la metodología Relearning,
tendrás la oportunidad de obtener
un aprendizaje efectivo, en un
menor tiempo”*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

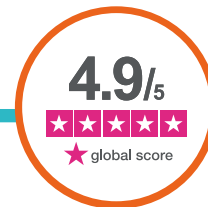
Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Los materiales didácticos de esta Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional han sido diseñados para ofrecer a los profesionales las herramientas, técnicas y conocimientos esenciales para su desarrollo profesional en este sector. Para ello, TECH pone a disposición del alumnado de una extensa biblioteca virtual, accesible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, y un itinerario académico que dará respuesta a las necesidades reales de aprendizaje del estudiante.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*



“

Un completo plan de estudios que te permitirá estar al tanto de la narrativa digital aplicada a la Ilustración”

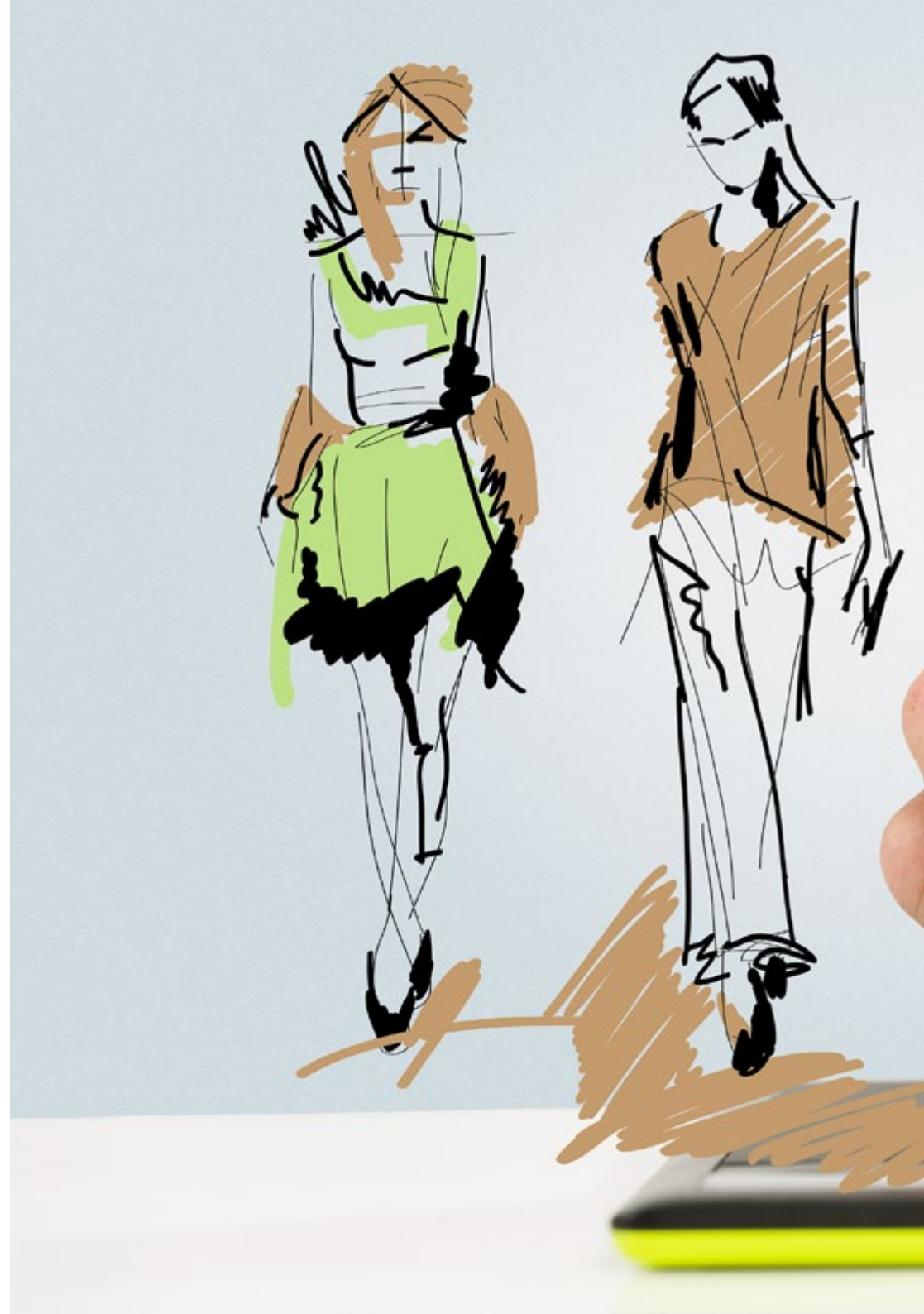
Durante las 10 asignaturas del programa, el estudiante analizará multitud de casos prácticos mediante los escenarios simulados planteados en cada uno de ellos. Ese planteamiento práctico se completará con actividades y ejercicios, acceso a material complementario, vídeos *in focus*, videos de apoyo, clases magistrales y presentaciones multimedia, para hacer sencillo lo más complejo y establecer una dinámica de trabajo que permita al estudiante la correcta adquisición de competencias.

“

Profundizarás en el contenido sobre arte conceptual que te aporta este programa, cuando desees y desde cualquier parte del mundo”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1 Herramientas en programas especializados

Asignatura 2 Ilustración con el iPad

Asignatura 3 Narrativa digital aplicada la Ilustración

Asignatura 4 La Ilustración editorial

Asignatura 5 Ilustración y Animación

Asignatura 6 Ilustración profesional enfocada al cómic

Asignatura 7 Arte conceptual

Asignatura 8 Ilustración y rotulación

Asignatura 9 Ilustración en el diseño de moda

Asignatura 10 Técnicas y procedimientos en la Ilustración

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Herramientas en programas especializados

- 1.1. Diseño de proyecto con Adobe Photoshop
 - 1.1.1. Photoshop como lienzo para ilustrar
 - 1.1.2. Ventajas de utilizar Photoshop para diseñar proyectos de Ilustración
 - 1.1.3. Las capas de nuestra Ilustración
 - 1.1.4. Formatos y exportación óptima de archivos
- 1.2. Mejorando nuestros pinceles con Photoshop
 - 1.2.1. Los pinceles por defecto
 - 1.2.2. Instalación de pinceles
 - 1.2.3. Perfeccionamiento de pinceles
 - 1.2.4. Técnicas de coloreado con nuestros pinceles
- 1.3. Gestión del color en Photoshop
 - 1.3.1. El color y el equilibrio visual
 - 1.3.2. El contraste
 - 1.3.3. Luz y sombreado
 - 1.3.4. Unidad compositiva
- 1.4. Diseño de personajes con Photoshop
 - 1.4.1. Boceto y esbozos
 - 1.4.2. Perfeccionamiento lineal
 - 1.4.3. Coloreado y definición
 - 1.4.4. Remates finales
- 1.5. Técnicas mixtas en Photoshop
 - 1.5.1. La estética collage
 - 1.5.2. Fusión de estilos visuales
 - 1.5.3. Aplicación de recursos mixtos
- 1.6. Diseño de proyecto con Adobe Illustrator
 - 1.6.1. Aprovechamiento de los recursos disponibles
 - 1.6.2. Organización visual en el espacio de trabajo
 - 1.6.3. Prototipados y validación
 - 1.6.4. Gestión del volumen y color
- 1.7. Ilustración vectorial y fluidez en Illustrator
 - 1.7.1. Control de los comandos y acciones óptimas
 - 1.7.2. Pensar en un sistema vectorial
 - 1.7.3. Ilustración geométrica
- 1.8. Perfeccionamiento gráfico en Illustrator
 - 1.8.1. Creación de patrones
 - 1.8.2. Texturas
 - 1.8.3. Diseño de escenarios
 - 1.8.4. Acciones complejas
- 1.9. Animación con Illustrator y After Effects
 - 1.9.1. Animación vectorial
 - 1.9.2. Herramientas imprescindibles a manejar
 - 1.9.3. Continuidad y desarrollo
 - 1.9.4. Exportación y presentación de archivos
- 1.10. Ilustración e identidad corporativa para nuevos medios
 - 1.10.1. Ilustración como imagen visual corporativa
 - 1.10.2. Aplicación y definición de los recursos visuales
 - 1.10.3. Diseño de una identidad gráfica sin logotipo
 - 1.10.4. Auditoría gráfica de medios

Asignatura 2. Ilustración con el iPad

- 2.1. Dibujo a mano alzada
 - 2.1.1. Consideraciones previas
 - 2.1.2. El iPad como herramienta
 - 2.1.3. Aspectos formales
 - 2.1.4. Interfaz y técnica
- 2.2. *Procreate*: técnicas de Ilustración creativa
 - 2.2.1. Crear un proyecto
 - 2.2.2. Formatos
 - 2.2.3. Gestión de herramientas
 - 2.2.4. Pinceles
- 2.3. *Procreate*: retrato ilustrado
 - 2.3.1. Análisis
 - 2.3.2. Síntesis
 - 2.3.3. Trazado
 - 2.3.4. Relleno
- 2.4. Técnicas tradicionales con *Procreate*
 - 2.4.1. Dibujo tradicional en tableta
 - 2.4.2. Sombreados y trazados
 - 2.4.3. Volumen y desarrollo
 - 2.4.4. Paisaje y realidad
- 2.5. Estilos visuales en *Procreate*
 - 2.5.1. Concebir un estilo
 - 2.5.2. Trayectorias y recursos
 - 2.5.3. Combinación de técnicas
- 2.6. Ilustración naturalista
 - 2.6.1. El paisaje como medio
 - 2.6.2. Conocimiento del entorno
 - 2.6.3. La luz como volumen
 - 2.6.4. Construcción de un paisaje
- 2.7. Ilustración realista
 - 2.7.1. La complejidad del realismo
 - 2.7.2. La percepción fotográfica
 - 2.7.3. Construcción de un modelo realista
- 2.8. Diseño de caricatura en *Procreate*
 - 2.8.1. Referencias visuales
 - 2.8.2. Anatomía y cuerpo
 - 2.8.3. La historia del personaje
 - 2.8.4. Construcción del personaje
- 2.9. Creación de guion gráfico en *Procreate*
 - 2.9.1. Cómo definir un guion gráfico
 - 2.9.2. Fases y elementos del guion gráfico
 - 2.9.3. Animación y guion gráfico
- 2.10. Otras apps para ilustrar en iPad
 - 2.10.1. ¿Por qué es importante comparar aplicaciones?
 - 2.10.2. Ilustración vectorial en iPad
 - 2.10.3. Ilustración en mapa de bits en iPad
 - 2.10.4. Ilustración 3D en iPad
 - 2.10.5. Aplicaciones de Ilustración profesional en iPad

Asignatura 3. Narrativa digital aplicada a la Ilustración

- 3.1. ¿Cómo trasladar la narrativa digital a la Ilustración?
 - 3.1.1. La narrativa digital
 - 3.1.2. El arte de contar historias
 - 3.1.3. Recursos disponibles
- 3.2. La cibercultura y el arte digital
 - 3.2.1. La cibercultura del nuevo siglo
 - 3.2.2. La cultura aplicada a la tecnología
 - 3.2.3. Ilustradores de éxito en el entorno digital
- 3.3. La Ilustración narrativa
 - 3.3.1. Narrar una historia
 - 3.3.2. Guion y perfeccionamiento
 - 3.3.3. La continuidad
 - 3.3.4. Otros elementos narrativos
- 3.4. Ilustración y semiótica
 - 3.4.1. La semiología en el terreno de la Ilustración
 - 3.4.2. La simbología como recurso
 - 3.4.3. La sintaxis de la imagen
- 3.5. Gráficos que hablan por sí solos
 - 3.5.1. Suprimir el texto
 - 3.5.2. La expresión gráfica
 - 3.5.3. Dibujar pensando en un discurso
 - 3.5.4. El dibujo infantil como paradigma
- 3.6. La narrativa digital como recurso didáctico
 - 3.6.1. Desarrollo de narrativas
 - 3.6.2. El entorno hipertextual
 - 3.6.3. El entorno multimedia
- 3.7. El poder del guion gráfico
 - 3.7.1. Aprovechar el guion gráfico
 - 3.7.2. Gestión del discurso
 - 3.7.3. Acciones complementarias
 - 3.7.4. Aplicación de matices

- 3.8. Tendencias clave en la Ilustración
 - 3.8.1. Artistas de éxito
 - 3.8.2. Estilos visuales que han marcado historia
 - 3.8.3. ¿Copiar o definir un estilo propio?
 - 3.8.4. La demanda del cliente potencial
- 3.9. Técnicas narrativas de perfeccionamiento visual
 - 3.9.1. La narrativa visual
 - 3.9.2. Armonía y contraste
 - 3.9.3. Conectividad con la historia
 - 3.9.4. Alegorías visuales
- 3.10. Identidad visual narrativa de un personaje
 - 3.10.1. La identificación de un personaje
 - 3.10.2. Comportamiento y gestualidad
 - 3.10.3. La autobiografía
 - 3.10.4. Discurso gráfico y soporte de proyección

Asignatura 4. La Ilustración editorial

- 4.1. Pensar en el soporte
 - 4.1.1. Diseño editorial e Ilustración
 - 4.1.2. Formatos disponibles
 - 4.1.3. ¿Impresión o exportación digital?
 - 4.1.4. Jerarquía y texto
- 4.2. Acompañamiento literario
 - 4.2.1. El texto dicta los gráficos
 - 4.2.2. ¿Cómo ilustrar lo que leemos?
 - 4.2.3. ¿Qué estética es la más apropiada?
- 4.3. Técnicas editoriales de Ilustración
 - 4.3.1. La técnica editorial
 - 4.3.2. Consideraciones técnicas
 - 4.3.3. Más allá de la imagen

- 4.4. El humor gráfico
 - 4.4.1. La historieta gráfica
 - 4.4.2. Humor e Ilustración
 - 4.4.3. Expresión y crítica
 - 4.4.4. Medios y recursos
- 4.5. La relación entre el texto y la imagen
 - 4.5.1. La tipografía en la Ilustración
 - 4.5.2. La tipografía como imagen
 - 4.5.3. La tipografía creativa
 - 4.5.4. Jerarquía entre texto e imagen
- 4.6. Ilustración en revistas
 - 4.6.1. La revista como soporte
 - 4.6.2. ¿Por qué ilustrar en una revista?
 - 4.6.3. Formatos y especificaciones técnicas
 - 4.6.4. El acabado final
- 4.7. Ilustración en catálogos o folletos
 - 4.7.1. El catálogo y sus aplicaciones gráficas
 - 4.7.2. Identidad gráfica de soportes impresos
 - 4.7.3. Posibilidades creativas
 - 4.7.4. Ingeniería del papel
- 4.8. Ilustración en libros y novelas
 - 4.8.1. La novela gráfica
 - 4.8.2. El grado de discreción
 - 4.8.3. La Ilustración en cuentos infantiles
- 4.9. Ilustración en prensa
 - 4.9.1. La simpleza gráfica
 - 4.9.2. Espacios para Ilustración
 - 4.9.3. Grandes referentes
 - 4.9.4. La polémica gráfica
- 4.10. Ilustración digital impresa
 - 4.10.1. Consideraciones previas a la impresión
 - 4.10.2. Pruebas y comparación
 - 4.10.3. Tintas y reproducción del color
 - 4.10.4. Simular una técnica tradicional sobre papel


Asignatura 5. Ilustración y Animación

- 5.1. La animación como soporte ilustrativo
 - 5.1.1. Dibujar para animar
 - 5.1.2. Primeros bocetos
 - 5.1.3. Enfoques y artes finales
 - 5.1.4. Ilustración con movimiento
- 5.2. La sofisticación de la animación
 - 5.2.1. La tecnología en el terreno de la animación
 - 5.2.2. Claves para animar elementos
 - 5.2.3. Nuevos métodos y técnicas
- 5.3. Paradigmas de éxito en la animación
 - 5.3.1. El reconocimiento del éxito
 - 5.3.2. Los mejores estudios de animación
 - 5.3.3. Tendencias visuales
 - 5.3.4. Cortometrajes y largometrajes
- 5.4. Tecnología actual en la animación
 - 5.4.1. ¿Qué necesitamos para animar una Ilustración?
 - 5.4.2. Software disponible para animar
 - 5.4.3. Dar vida a un personaje y a un escenario
- 5.5. Conceptualización de una historia animada
 - 5.5.1. El concepto gráfico
 - 5.5.2. El guion y el storyboard
 - 5.5.3. El modelado de las formas
 - 5.5.4. Desarrollo técnico
- 5.6. Ilustración aplicada a una campaña publicitaria
 - 5.6.1. Ilustración publicitaria
 - 5.6.2. Referencias
 - 5.6.3. ¿Qué queremos contar?
 - 5.6.4. Trasladar las ideas al soporte digital
- 5.7. Síntesis gráfica
 - 5.7.1. Menos, es más
 - 5.7.2. Ilustrando con sutileza
 - 5.7.3. La geometría en la Ilustración

- 5.8. Diseño de una historia de animación en 2D
 - 5.8.1. La Ilustración en 2D
 - 5.8.2. Consideraciones técnicas en la animación 2D
 - 5.8.3. Contar historias en 2D
 - 5.8.4. Los escenarios en 2D
- 5.9. Diseño de una historia de animación en 3D
 - 5.9.1. La Ilustración en 3D
 - 5.9.2. Consideraciones técnicas en la animación 3D
 - 5.9.3. El volumen y el modelado
 - 5.9.4. La perspectiva en la animación 3D
- 5.10. El arte de simular el 3D con el 2D
 - 5.10.1. Percepción visual en la animación
 - 5.10.2. Las texturas en la animación
 - 5.10.3. La luz y el volumen
 - 5.10.4. Referencias visuales

Asignatura 6. Ilustración profesional enfocada al cómic

- 6.1. Historieta tipo cómic como medio de expresión
 - 6.1.1. El cómic como soporte de comunicación gráfica
 - 6.1.2. El diseño de historietas visuales
 - 6.1.3. La reproducción del color en el cómic
- 6.2. Técnicas y evolución del cómic
 - 6.2.1. Los comienzos del cómic
 - 6.2.2. Evolución gráfica
 - 6.2.3. Los motivos narrativos
 - 6.2.4. La representación de elementos
- 6.3. Pensamiento formal
 - 6.3.1. La estructura de un cómic
 - 6.3.2. La narración de la historia
 - 6.3.3. El diseño de los personajes
 - 6.3.4. El diseño de los escenarios
 - 6.3.5. El discurso de las escenas

- 
- 6.4. El género de súper héroes
 - 6.4.1. El cómic de super héroes
 - 6.4.2. El caso de Marvel Comics
 - 6.4.3. El caso de DC Cómics
 - 6.4.4. Diseño visual
 - 6.5. El género fantástico y de aventuras
 - 6.5.1. El género de fantasía
 - 6.5.2. El diseño de personajes fantásticos
 - 6.5.3. Recursos y referencias visuales
 - 6.6. El cómic en Asia
 - 6.6.1. Principios visuales de la Ilustración en Asia
 - 6.6.2. El diseño de caligrafía en oriente
 - 6.6.3. La narrativa visual de las historietas
 - 6.6.4. El diseño gráfico oriental
 - 6.7. Desarrollo técnico del manga
 - 6.7.1. El diseño de manga
 - 6.7.2. Aspectos formales y estructura
 - 6.7.3. Narración de historias y guion gráfico
 - 6.8. La relación entre el manga y el anime
 - 6.8.1. La animación en Japón
 - 6.8.2. Características del anime
 - 6.8.3. El proceso de diseño del anime
 - 6.8.4. Técnicas visuales en el anime
 - 6.9. El cómic en los medios digitales
 - 6.9.1. El cómic a través de la pantalla
 - 6.9.2. Animación de un cómic
 - 6.9.3. Equilibrio de color y códigos visuales
 - 6.9.4. Estructura gráfica y formatos
 - 6.10. Diseño de un cómic personalizado
 - 6.10.1. Definición de los objetivos
 - 6.10.2. La historia a desarrollar
 - 6.10.3. Los personajes e intérpretes
 - 6.10.4. Diseño de escenarios
 - 6.10.5. Formatos

Asignatura 7. Arte conceptual

- 7.1. ¿Qué es el Concept Art?
 - 7.1.1. Definición y utilización del concepto
 - 7.1.2. Aplicación del concept art a los nuevos medios
 - 7.1.3. Desarrollo digital del arte conceptual
- 7.2. Color y composición digital
 - 7.2.1. La pintura digital
 - 7.2.2. Las bibliotecas y paletas de color
 - 7.2.3. El coloreado digital
 - 7.2.4. Aplicación de texturas
- 7.3. Técnicas escultóricas tradicionales
 - 7.3.1. La Ilustración llevada a la escultura
 - 7.3.2. Técnicas de modelado escultórico
 - 7.3.3. Texturas y volumen
 - 7.3.4. Proyecto escultórico
- 7.4. Pintura y texturizado 3D
 - 7.4.1. La pintura en el diseño 3D
 - 7.4.2. Texturas naturales y artificiales en el 3D
 - 7.4.3. Caso práctico: el realismo en los videojuegos
- 7.5. Modelado de personajes y caricaturas
 - 7.5.1. Definición de un personaje 3D
 - 7.5.2. Software a utilizar
 - 7.5.3. Soporte técnico
 - 7.5.4. Herramientas empleadas
- 7.6. Definición de objetos y escenarios
 - 7.6.1. El escenario de una Ilustración
 - 7.6.2. El diseño de escenarios en la proyección isométrica
 - 7.6.3. Los objetos complementarios
 - 7.6.4. La decoración del entorno
- 7.7. Lenguaje cinematográfico
 - 7.7.1. El cine de animación
 - 7.7.2. Recursos gráficos visuales
 - 7.7.3. Gráficos en movimiento
 - 7.7.4. Imagen real vs animación por ordenador

- 7.8. Retoques y perfeccionamiento estético
 - 7.8.1. Errores comunes en el diseño 3D
 - 7.8.2. Ofrecer mayor grado de realismo
 - 7.8.3. Especificaciones técnicas
- 7.9. Simulación de un proyecto 3D
 - 7.9.1. Diseño volumétrico
 - 7.9.2. El espacio y el movimiento
 - 7.9.3. La estética visual de los elementos
 - 7.9.4. Los remates finales
- 7.10. Dirección artística de un proyecto
 - 7.10.1. Funciones de la dirección artística
 - 7.10.2. Análisis del producto
 - 7.10.3. Consideraciones técnicas
 - 7.10.4. Evaluación del proyecto

Asignatura 8. Ilustración y rotulación

- 8.1. El resurgir del dibujo artístico de letras
 - 8.1.1. Dibujo artístico de letras y tipografía
 - 8.1.2. La evolución del dibujo artístico de letras
 - 8.1.3. El propósito de crear en el dibujo artístico de letras
 - 8.1.4. Bases del dibujo artístico de letras
- 8.2. La tipografía como Ilustración
 - 8.2.1. La letra como imagen
 - 8.2.2. La tipografía como identidad
 - 8.2.3. Imagen corporativa y tipografía
- 8.3. Diseño de una familia tipográfica
 - 8.3.1. Anatomía tipográfica
 - 8.3.2. Diseño de cuadratín
 - 8.3.3. Aspectos técnicos
 - 8.3.4. Elementos decorativos
- 8.4. Caligrafía, dibujo artístico de letras y tipografía
 - 8.4.1. La caligrafía en el diseño
 - 8.4.2. La legibilidad en el dibujo artístico de letras
 - 8.4.3. La nueva tipografía

- 8.5. Conceptualización y dibujo de la letra
 - 8.5.1. El diseño profesional del dibujo artístico de letras
 - 8.5.2. Convertir letras en imágenes
 - 8.5.3. El trazo de un alfabeto tipográfico
- 8.6. Dibujo artístico de letras y tipografía y publicidad
 - 8.6.1. La tipografía en la publicidad
 - 8.6.2. Promoción de productos a través del texto
 - 8.6.3. El impacto visual
 - 8.6.4. La persuasión a través de la mercadotécnica
- 8.7. La tipografía en el entorno corporativo
 - 8.7.1. La identidad corporativa a través de imágenes
 - 8.7.2. Crear una identidad sin logotipo
 - 8.7.3. El color y la estética tipográfica
 - 8.7.4. El acabado final y otros efectos
- 8.8. La tipografía en el entorno digital
 - 8.8.1. La tipografía en las aplicaciones móviles
 - 8.8.2. La tipografía en los banners publicitarios
 - 8.8.3. La tipografía en el entorno web
- 8.9. La tipografía en la animación
 - 8.9.1. Los gráficos animados
 - 8.9.2. Pautas de animación para trabajar con tipografías
 - 8.9.3. Efectos y consideraciones técnicas
 - 8.9.4. Referencias estéticas
- 8.10. Diseño de dibujo artístico de letras para redes sociales
 - 8.10.1. Preferencias del usuario actual en las redes sociales
 - 8.10.2. La visualización del contenido en las plataformas
 - 8.10.3. El intercambio cultural
 - 8.10.4. El dibujo artístico de letras en las redes sociales

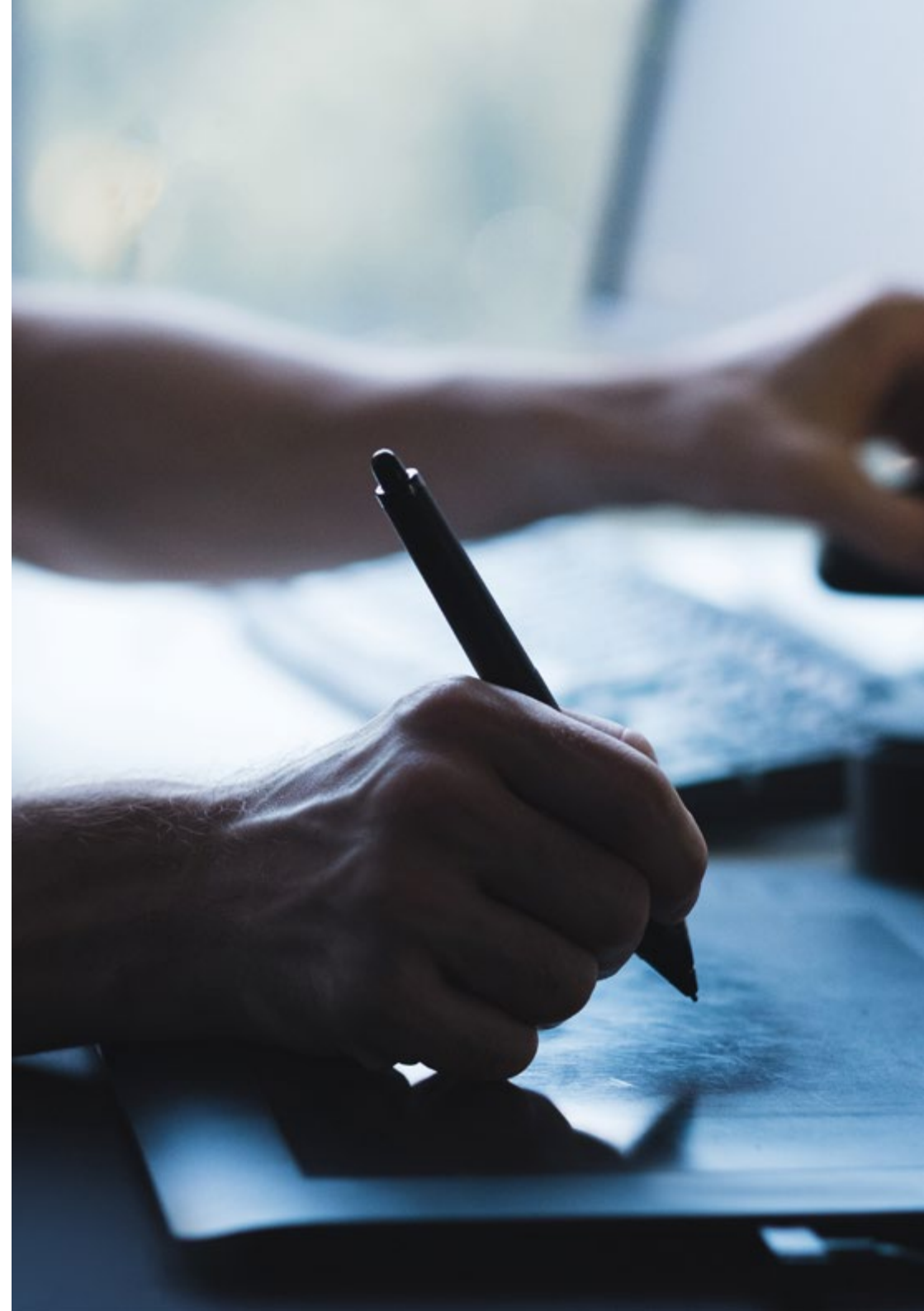
Asignatura 9. Ilustración en el diseño de moda

- 9.1. La mercadotecnia de moda
 - 9.1.1. La estructura del mercado de moda
 - 9.1.2. Investigación y planificación
 - 9.1.3. La promoción de la moda
 - 9.1.4. La marca aplicada a la moda
- 9.2. El papel del ilustrador en la moda
 - 9.2.1. Las premisas del ilustrador digital
 - 9.2.2. La Ilustración en el terreno de la moda
 - 9.2.3. El desarrollo de la moda a través del diseño
- 9.3. Técnicas creativas enfocadas a la moda
 - 9.3.1. Arte en el proceso creativo
 - 9.3.2. El posicionamiento en los mercados de moda
 - 9.3.3. El producto de moda y la marca
 - 9.3.4. Las macro tendencias y las micro tendencias
- 9.4. Desarrollo visual de una pieza de moda
 - 9.4.1. El boceto en el diseño de moda
 - 9.4.2. Referencias visuales en la moda
 - 9.4.3. Técnicas experimentales
 - 9.4.4. El color y el tejido
- 9.5. La estética en la moda
 - 9.5.1. Las tendencias en el diseño de moda
 - 9.5.2. Las vanguardias en el diseño de moda
 - 9.5.3. La inspiración a la hora de ilustrar los productos de moda
 - 9.5.4. El diseño inclusivo en la moda
- 9.6. El desarrollo industrial
 - 9.6.1. Consideraciones técnicas para el diseño
 - 9.6.2. La producción en la moda
 - 9.6.3. Técnicas de impresión

- 9.7. Ilustrando sobre el soporte
 - 9.7.1. Ilustración sobre soportes complejos
 - 9.7.2. Moda inspirada en la pintura
 - 9.7.3. Producción artística
- 9.8. Referentes mundiales en el diseño de moda
 - 9.8.1. Los grandes diseñadores y diseñadoras
 - 9.8.2. La gran aportación de la Ilustración
 - 9.8.3. La moda en la maquetación de revistas
 - 9.8.4. El impacto a través del color
- 9.9. Diseño de estampación
 - 9.9.1. La estampación sobre la pieza
 - 9.9.2. Aplicación del diseño gráfico
 - 9.9.3. Diseño de patronajes
 - 9.9.4. La alta costura
- 9.10. Proyecto: diseño de colección de moda
 - 9.10.1. Los objetivos del prototipo
 - 9.10.2. Principios de diseño para ilustrar el producto
 - 9.10.3. Bocetos e Ilustración
 - 9.10.4. El embalaje en el diseño de moda
 - 9.10.5. Producción y distribución

Asignatura 10. Técnicas y procedimientos en la Ilustración

- 10.1. Aplicación de la estética del siglo XX
 - 10.1.1. El idealismo visual
 - 10.1.2. Arte Pop en los nuevos medios
 - 10.1.3. La Ilustración psicodélica
 - 10.1.4. Desarrollo del estilo retro
- 10.2. La Ilustración orientada al diseño de producto
 - 10.2.1. La complejidad formal
 - 10.2.2. Embalaje retro como referencia gráfica
 - 10.2.3. El diseño nórdico
 - 10.2.4. La orientación visual en el embalaje



- 10.3. La Ilustración en la cartelería
 - 10.3.1. El cartel como medio de comunicación
 - 10.3.2. Propósitos visuales del cartel
 - 10.3.3. Los nuevos medios aplicados a la cartelería
- 10.4. La Ilustración en el género cinematográfico
 - 10.4.1. La cartelería en el cine
 - 10.4.2. La cartelería en la animación
 - 10.4.3. La industria digital
 - 10.4.4. Creatividad en la composición
- 10.5. La Ilustración en proyectos audiovisuales
 - 10.5.1. Ilustración para proyección en escenarios
 - 10.5.2. Ilustración con movimiento
 - 10.5.3. Ilustración para video con mapeo
 - 10.5.4. Diseño de stands o de espacios interactivos
- 10.6. La Ilustración en el mercado laboral
 - 10.6.1. La preparación de los archivos
 - 10.6.2. La entrega de los productos
 - 10.6.3. El contacto con la imprenta o los proveedores
 - 10.6.4. La reunión con el cliente
 - 10.6.5. El presupuesto final
- 10.7. La Ilustración orientada a la señalética
 - 10.7.1. Iconografía universal
 - 10.7.2. La señalética inclusiva
 - 10.7.3. El estudio de símbolos
 - 10.7.4. Diseño de señalética
- 10.8. La Ilustración en el diseño UX
 - 10.8.1. Pautas para el diseño de una interfaz
 - 10.8.2. El diseño de infografías
 - 10.8.3. Ilustrando el estilo visual de una interfaz
- 10.9. Creación de un portfolio profesional
 - 10.9.1. La estructura del portfolio
 - 10.9.2. Clasificación de los trabajos
 - 10.9.3. Ilustrando y maquetando el portfolio
 - 10.9.4. Materiales y complementos
- 10.10. Proyecto: diseño de un álbum ilustrado
 - 10.10.1. Presentación del proyecto
 - 10.10.2. Objetivos del proyecto
 - 10.10.3. La temática del proyecto
 - 10.10.4. Desarrollo visual del proyecto
 - 10.10.5. Artes finales y acabados



Integrarás con los casos de estudio las técnicas de Ilustración más efectivas para publicaciones como revistas o libros”

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Este programa universitario ha sido diseñado para facilitar los egresados el incremento de sus competencias y habilidades en el sector de la Ilustración, ya sea en áreas tradicionales como las digitales emergentes. Para alcanzar dicha meta, el temario de esta Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional presenta un enfoque teórico-práctico y de gran utilidad práctica. De esta forma, el alumnado alcanzará mayores cuotas de progresión profesional, además, a través de una titulación creada por expertos en este campo.

*Living
SUCCESS*





“

Dominarás las técnicas de Ilustración a través de herramientas específicas de iPad”



Objetivos generales

- ♦ Realizar un repaso exhaustivo a las principales herramientas de trabajo, tanto de software como de hardware, imprescindibles en la labor del ilustrador
- ♦ Estudiar la metodología de trabajo del ilustrador en los sectores profesionales moderno

“

¿Quieres mejorar tus creaciones artísticas? Hazlo a través de esta titulación universitaria y da el salto profesional en el mundo de la Ilustración”





Objetivos específicos

Asignatura 1. Actividades de aprendizaje bajo conducción de un académico

- ◆ Estudiar las grandes ventajas y utilidades proporcionadas de estos softwares
- ◆ Desarrollar un personaje, diferenciando correctamente las pautas de todo el proceso y perfeccionando las técnicas del uso de herramientas complejas

Asignatura 2. Ilustración con el iPad

- ◆ Identificar las herramientas de dibujo disponibles para iPad como son los ilustradores profesionales
- ◆ Realizar un retrato ilustrado utilizando la aplicación *Procreate*, gestionando sus herramientas, pinceles y trazado de colores

Asignatura 3. Narrativa digital aplicada la Ilustración

- ◆ Identificar la cibercultura como parte fundamental del arte digital
- ◆ Llevar a cabo la Ilustración mediante la supresión del texto y narración, apoyada exclusivamente en imágenes

Asignatura 4. La Ilustración editorial

- ◆ Definir los elementos clave de la Ilustración editorial
- ◆ Aplicar al diseño gráfico, considerando el desarrollo de la creatividad, el acompañamiento de imágenes elaboradas mediante técnicas digitales de alto grado de sofisticación con el propio texto
- ◆ Utilizar revistas, folletos u otros soportes como medios para ilustrar sus composiciones
- ◆ Aplicar el humor o la parodia gráfica en la prensa

Asignatura 5. Ilustración y Animación

- ♦ Descubrir las herramientas más sofisticadas para trabajar profesionalmente con mayor eficacia en la animación, diferenciando las técnicas de animación 2D y 3D
- ♦ Crear proyectos pensando en el movimiento y en las narrativas visuales

Asignatura 6. Ilustración profesional enfocada al cómic

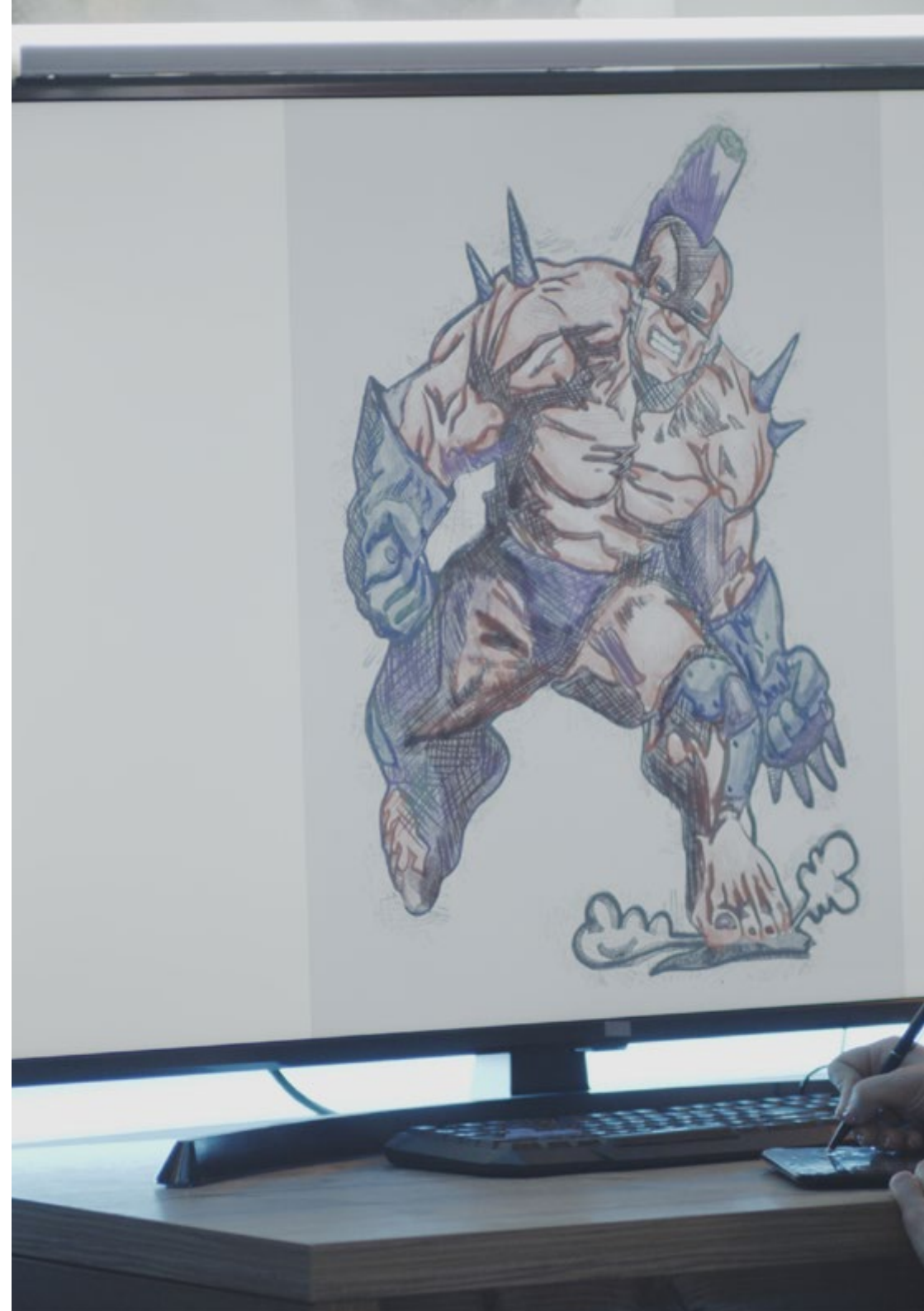
- ♦ Reconocer el análisis del comic en Asia y los motivos visuales propios del manga y el anime
- ♦ Desarrollar proyectos de diseño y elaboración de historietas con estilo comic

Asignatura 7. Arte conceptual

- ♦ Dominar las técnicas escultóricas profesionales en el terreno digital
- ♦ Incorporar los requisitos visuales, con el objetivo de saber diseñar escenarios 3D introduciendo conceptos de lenguaje cinematográfico y requisitos de dirección artística

Asignatura 8. Ilustración y rotulación

- ♦ Reconocer la relación entre la caligrafía, las letras artísticas y la tipología
- ♦ Definir el uso de las herramientas de la rotulación y su utilidad en el proceso de creación en Ilustración y diseño en proyectos que se implementan en diversos medios como el entorno digital, redes sociales y animación





Asignatura 9. Ilustración en el diseño de moda

- ♦ Reconoce técnicas de especial relevancia como el patronaje o la estampación
- ♦ Relacionar su procedimiento con la propia Ilustración, para así ser capaz de aplicar la Ilustración profesional al diseño de moda como una de las modalidades del diseño actual

Asignatura 10. Técnicas y procedimientos en la Ilustración

- ♦ Dominar el uso del género cinematográfico como proyecto de Ilustración para grandes y pequeñas producciones
- ♦ Crear proyectos de álbum ilustrado, detallando correctamente las fases a llevar a cabo

06

Salidas profesionales

El perfil de egreso de la Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional es el de un profesional con altas habilidades para dirigir proyectos en este sector. En este sentido, al finalizar el programa, el ilustrador será capaz de desarrollar de principio a fin, ilustraciones publicitarias, para revistas, periódicos, cómics o novelas gráficas. De esta forma, se convertirá en un experto polivalente, solvente, competitivo y con gran capacidad de adaptación.

Upgrading...



“

Crearás ilustraciones para campañas publicitarias y captarás la atención del público”

Perfil del egresado

El egresado de esta Maestría será un profesional competente y hábil para desempeñarse, de manera responsable y efectiva, en grandes empresas del sector de la Ilustración. Para ello, contará con las competencias y habilidades necesarias para poder desenvolverse en compañías de gran reputación, así como en equipos multidisciplinares que requieren de perfiles altamente cualificados. Asimismo, este profesional contará con una gran capacidad para mejorar los procesos creativos, aportar ideas innovadoras y técnicas acorde a las tendencias actuales en el campo de la Ilustración. Todo esto gracias a su capacidad para poder pensar de forma analítica y a sus profundos conocimientos del sector.

Diseñarás conceptos visuales únicos y efectivos, ajustándose a las necesidades de cada cliente.

- ♦ **Capacidad de adaptación visual:** Los diseñadores desarrollan habilidades para ajustar su estilo y enfoque visual a diversos contextos y audiencias, logrando que sus ilustraciones se adapten a las necesidades específicas de cada proyecto y cliente
- ♦ **Pensamiento creativo e innovador:** Los profesionales cultivan su capacidad para generar soluciones visuales únicas, explorando diferentes técnicas y estéticas que potencian la originalidad y la innovación en sus propuestas ilustrativas
- ♦ **Resolución de Problemas en Contextos Complejos:** Los egresados fortalecen su capacidad de identificar y resolver problemas visuales y técnicos que puedan surgir en proyectos de ilustración, buscando soluciones creativas y efectivas
- ♦ **Competencia en el Uso de Tecnologías Digitales:** Los profesionales obtienen habilidades avanzadas en el manejo de herramientas y software de Ilustración digital, garantizando que puedan adaptarse a los cambios tecnológicos en la industria creativa



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Ilustrador Editorial: Este profesional se especializa en crear ilustraciones para libros, revistas y publicaciones digitales, adaptando su estilo y técnica a las necesidades narrativas y estéticas de cada proyecto.

Responsabilidades: Desarrollar ilustraciones que complementen el contenido textual, colaborar con editores y autores para lograr un producto visualmente atractivo y ajustarse a los plazos y especificaciones del cliente editorial.

2. Diseñador de Packaging: Este profesional aplica la ilustración en el diseño de empaques para productos, con un enfoque en la estética, la funcionalidad y la identificación de marca.

Responsabilidades: Crear ilustraciones adaptadas al formato y material del empaque, trabajar en conjunto con equipos de marketing y branding para asegurar coherencia visual, y garantizar que el diseño atraiga a los consumidores y refleje la identidad de la marca.

3. Ilustrador para Publicidad y Marketing: Especializado en desarrollar ilustraciones para campañas publicitarias, este profesional busca captar la atención del público y comunicar mensajes clave de manera visual.

Responsabilidades: Colaborar con agencias de publicidad y equipos de marketing, crear ilustraciones que resalten en diferentes medios y plataformas, y adaptarse a los lineamientos de la campaña y al mensaje que se desea comunicar.

4. Director de Arte: Este profesional lidera el desarrollo visual de proyectos de ilustración y diseño, supervisando la coherencia estética y conceptual de las obras.

Responsabilidades: Dirigir y coordinar equipos de ilustradores, diseñar y aprobar conceptos visuales en proyectos de gran envergadura, y asegurarse de que las ilustraciones cumplan con los objetivos creativos y de comunicación.

5. Ilustrador para Cine y Medios Audiovisuales: Este ilustrador se especializa en la creación de visuales para películas, series, animación y otros formatos audiovisuales, contribuyendo a la ambientación y estilo de las producciones.

Responsabilidades: Diseñar ilustraciones para carteles promocionales, storyboards y conceptos visuales, trabajar con directores y productores para dar vida a la visión artística del proyecto y adaptar el estilo según el género y el tono de la obra audiovisual.

6. Especialista en Señalética e Iconografía: Este profesional se centra en el desarrollo de ilustraciones para señalética y sistemas de orientación, con un enfoque en la accesibilidad y la claridad.

Responsabilidades: Crear iconografía y símbolos universales para guiar a los usuarios en distintos espacios, trabajar en la señalización de áreas públicas y privadas, y asegurar que la señalética sea clara y accesible para diversas audiencias.

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”

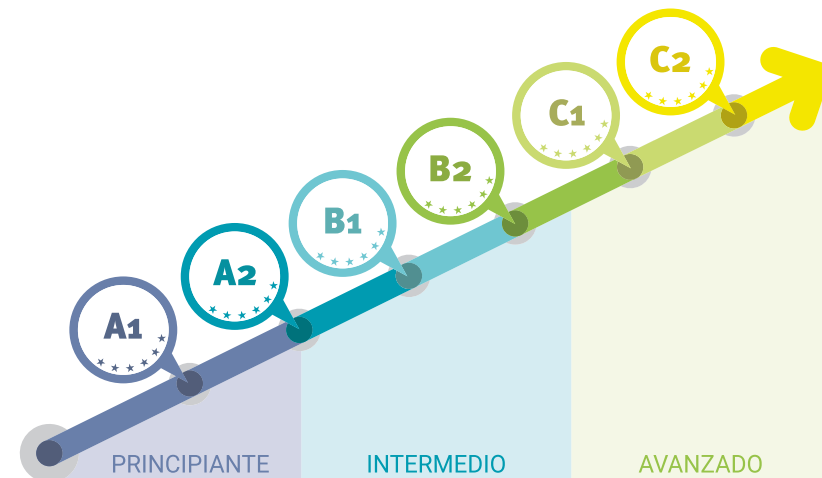




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



09

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de Maestría en Ilustración Profesional y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20232172, de fecha 28/07/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como la Ilustración Profesional"

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Maestría en Ilustración Profesional**

No. de RVOE: **20232172**

Fecha de vigencia RVOE: **28/07/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

10

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtute.com

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

11

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Ilustración Profesional** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

12

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20232172

**Maestría Oficial
Universitaria
Ilustración Profesional**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **28/07/2023**

Maestría Oficial Universitaria Ilustración Profesional

Nº de RVOE: 20232172

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad